Готовые персонажи

После выхода «Экспедиции «Европа» мы продолжаем работать над игрой и по мере готовности будем публиковать небольшие дополнения – опции для персонажей игроков, материалы для ведущего и дополнительные сведения об игровом мире.

В этом документе собраны шесть готовых персонажей для игры по «Пустой Надежде». Вместе они составляют отряд исследователей, идеально подходящий для игры именно в подобный тип кампании (в разделе ведущего «Экспедиции «Европа» про это рассказано подробнее).

Несколько комментариев:

- Персонажи созданы по обычным правилам «Дневника авантюриста» и «Пустой Надежды». У каждого из них уже накоплено (и потрачено на повышения) по 10 единиц опыта — в конце концов, на Надежду не брали совсем уж зелёных новичков.
- У каждого из героев есть не только традиционные для готовых персонажей набор параметров и краткая предыстория. Мы постарались в нескольких строчках обрисовать характер персонажа, сильные и слабые стороны его (или её) личности, чтобы сделать игру более «ролевой». Никаких игромеханических преимуществ эти рекомендации не несут, так что насколько строго им следовать — решать игрокам.
- Персонаж «археолог» сгодится только в том случае, если подразумевается, что ваша группа уже какое-то время провела на Надежде. Если вы начинаете игру с самой высадки, то не используйте его — доступным «археологу» мистическим силам просто неоткуда ещё было взяться.
- Подразумевается, что герои вместе исследуют Надежду в составе единого отряда, выполняющего поставленную руководством задачу. В этом отряде главный, естественно, «командир». В случае его отсутствия (или выхода из строя) старшим становится «солдат», а следующий в череде передачи власти — «археолог».
- Несмотря на то, что внедорожник приведён в инвентаре «водителя», он представляет собой транспортное средство «общего пользования», доступное всем членам отряда.
- Везде, где в скобках указаны бонусы к проверке, они обусловлены какими-то чертами и/или элементами снаряжения, ищите описание ниже. Будьте внимательны: эти преимущества могут применяться не всегда (например, у «экстремала» бонус к маскировке и выживанию добавляется только вне баз и руин).
- Если в вашей группе нет «психолога», то у группы не будет стабильного способа лечить полученные ранения. Возможно, в этом случае ведущему имеет смысл разместить во внедорожнике какой-нибудь «походный медицинский комплекс». При его применении персонаж может пройти проверку выносливости и снять по одному ранению за успех и каждый подъём.
- Для удобства игры на отдельных листах приведена таблица ментальной отдачи, доступные «археологу» силы, а также параметры пса «экстремала».
- Пусть вас не смущает количество пунктов силы, указанное для каждого персонажа.

  Ваш ведущий знает, что с этим делать.

В общем-то, теперь ничто не мешает вам прямо сейчас распечатать эти несколько страниц, определиться с полом, возрастом и именем персонажа и отправиться осваивать пустоши нового мира.

Автор: Алексей «Svolod» Шлыков **Редактор:** Ксения Лухтенкова
Иллюстрации: Константин Кожевин **Вёрстка:** Алексей «Svolod» Шлыков
Спасибо Александру Стрепетилову и Фридриху Кламмеру за помощь в создании персонажей
Версия 1.1 от 08.02.2016

"Командир"

Прежде: *Ты был командиром отряда специалистов МЧС, мастером на все руки. Стихийные бедствия, пожары, последствия войн, голодные бунты — чего только ты не насмотрелся. Экспедиция «Европа» стала хорошим шансом радикально поправить финансовое положение престарелых родителей и найти новое применение своим навыкам.*

Теперь: *Командир смены исследовательской станции. В твоих руках — жизнь и здоровье всех членов отряда. Твоя задача — любой ценой обеспечить выполнение поставленной руководством задачи и не допустить потерь.*

Характер: *Спокойный, рассудительный и осторожный — в той мере, насколько это возможно на Надежде.*

Мотивация: *Качественно делать свою работу.*

Расстройство: *Страх беспомощности (слабое).*

Параметры:

- Ловкость d6
- Смекалка d6
- Характер d8
- Сила d6
- Выносливость d6

Навыки:

- Драка d6
- Запугивание d6
- Самообладание d6
- Внимание d6
- Убеждение d6
- Стрельба d6
- Проницательность d6
- Маскировка d4
- Взлом d4
- Вождение d4

Производные:

- Шаг 6
- Защита 5
- Стойкость 5
- Харизма -

Черты

- **Командный голос** (+1 к выходу из шока подчинённым в командном радиусе 5 клеток)
- **Прирождённый лидер** (может делиться фишками в командном радиусе 5 клеток)
- **Везение** (+1 фишка)

Изъяны

- **Боязнь, крупный: беспомощность** (-4 ко всем проверкам, когда сталкивается с безвыходной ситуацией пленом, физической недееспособностью и т.д.)
- **Верный друг** (не бросит друга в беде)
- **Упрямство** (всегда настаивает на своём)

Снаряжение

- **Дробовик** (12/24/48, 1-3d6, боезапас 12, +2 к проверке *стрельбы*)
- **Автомат** (24/48/96, 2d8, Ск.3, боезапас 20, ББ2, Авто, 3В)
- **Пистолет-пулемёт** (12/24/48, 2d6, Ск. 3, боезапас 30, ББ1, полуавтомат)
- **Нож** (*сила*+d4)

Пункты силы: 10

"Психолог"

Прежде: *Специалист по переговорам с террористами, лечащий врач в клинике для особо опасных преступников, автор научных работ по психологии аффективного состояния. Призыв на поиск добровольцев на Надежду не смог оставить тебя равнодушным – неизвестно, что произойдёт с такой толпой народу в новом мире. Экспедиции нужна помощь таких, как ты.*

Теперь: *Штатный психолог и врач смены. Твоя задача – обеспечить психологический комфорт в группе, гасить конфликты, сглаживать воздействие психополя, а также лечить больных и раненых. Однако к этим обязанностям в последнее время добавилось ещё обеспечение бесконфликтного контакта с местными дикарями, если таковой произойдёт.*

Характер: *Решительный, бесстрашный, но не совершающий безрассудных поступков.*

Мотивация: *Помогать людям.*

Расстройство: *Паранойя (слабое).*

Параметры:

- Ловкость d4
- Смекалка d6
- Характер d10
- Сила d4
- Выносливость d6

Навыки:

- Драка d4
- Стрельба d6
- Самообладание d10
- Убеждение d8 (+2)
- Проницательность d8 (+2)
- Лечение d8 (+2)
- Блеф d4 (+2)

Производные:

- Шаг 6
- Защита 4
- Стойкость 5
- Харизма +2

Черты

- **Психолог** (+2 к проверкам *проницательности*)
- **Харизматичный** (*харизма* +2)
- **Целитель** (+2 к проверкам *лечения*)

Изъяны

- **Герой** (всегда стремится помочь всем)
- **Болезненность** (–2 к проверкам *усталости*)

Снаряжение

- **Пистолет-пулемёт** (12/24/48, 2d6, Ск. 3, боезапас 30, ББ1, полуавтомат)
- **Нож** (*сила*+d4)
- **Аптечка**

Пункты силы: 10

"Археолог"

Прежде: *Увлеченный археолог, мотающийся по всему свету в поисках новых тайн прошлого, которых, увы, на Земле уже не осталось. Ты был одержим идеей найти доказательства внеземного вмешательства в истории планеты. Когда объявили призыв добровольцев, ты записался одним из первых. Иные миры есть, ты был прав!*

Теперь: *Археолог, призванный разгадать загадку прошлого Надежды, дабы понять, что ждать от нее в настоящем. Подобного рода специалистов в экспедиции немного. Пока ты не достиг большого прогресса в этом начинании, однако, в тайне от своих коллег начал осваивать опасную науку психомантии с использованием Жёлтого камня.*

Характер: *Неудержимый, деятельный, импульсивный.*

Мотивация: *Любопытство.*

Расстройство: *Перепады настроения (среднее).*

Параметры:

- Ловкость d4
- Смекалка d10
- Характер d8
- Сила d4
- Выносливость d6

Навыки:

- Драка d4
- Стрельба d4
- Расследование d4
- Внимание d6
- Знания (археология) d8
- Психомантия d10
- Самообладание d4

Производные:

- Шаг 6
- Защита 4
- Стойкость 5
- Харизма -

Черты

- **Мистический дар** (психомантия)
- **Пункты силы** (+5 пунктов силы)
- **Новая сила x2**

Изъяны

- **Любопытство**
- **Псих** (усиленное расстройство)
- **Причуда** (суеверия)

Снаряжение

- **Пистолет-пулемёт** (12/24/48, 2d6, Ск. 3, боезапас 30, ББ1, полуавтомат)
- **Нож** (*сила*+d4)
- **Жёлтый камень** (потенциал 5)

Силы

Кокон, удар, психозрение, кошмар, молния.

Пункты силы: 15

"Солдат"

Прежде: *Наёмник, мотающийся туда-сюда по всей Земле, из одной горячей точки в другую и окончательно уставший от всей это бессмысленной войны. Путешествие на Надежду – это шанс начать новую жизнь в чистом мире, не обременённом людскими бедами и пороками.*

Теперь: *Главная ударная сила отряда. Да, все участники экспедиции обучены кое-как стрелять, но ты-то умеешь сражаться «на отлично». И в случае появления опасности, именно тебе предстоит с ней разобраться.*

Характер: *Небрежный, презрительный, грубоватый.*

Мотивация: *Миротворствовать. Если нужно – силовыми методами.*

Расстройство: *Голоса в голове (слабое).*

Параметры:

- Ловкость d10
- Смекалка d6
- Характер d6
- Сила d6
- Выносливость d6

Навыки:

- Драка d10
- Стрельба d10
- Внимание d6
- Запугивание d6
- Самообладание d6
- Метание d4

Производные:

- Шаг 6
- Защита 8
- Стойкость 5 (7/9)
- Харизма -2

Черты

- **Рок-н-ролл** (игнорирует штрафы при автоматической стрельбе, если не двигался)
- **Блок** (*защита* +1)
- **Меткий стрелок** (+2 к *стрельбе*, если не двигался)

Изъяны

- **Заносчивость** (доказывает, что он лучше всех)
- **Мстительность**
- **Дурной характер** (*харизма* –2)

Снаряжение

- **Пистолет-пулемёт** (12/24/48, 2d6, Ск. 3, боезапас 30, ББ1, полуавтомат)
- **Автомат** (24/48/96, 2d8, Ск.3, боезапас 20, ББ2, Авто, 3В)
- **Граната х5** (5/10/20, 3d6, средний шаблон)
- **Мачете** (*сила*+d6)
- **Бронежилет** (броня 2/4)

Пункты силы: 10

"Техник-водитель"

Прежде: *Техника всегда была твоей страстью. С детства ты мастерил приёмники, тюнил автомобили и отлично разбирался в компьютерах. К сожалению, жажда легкого заработка привела тебя на скамью подсудимых. «Европа» стала шансом реабилитироваться – добровольцам-заключённым, при наличии у них действительно уникальных навыков, полагалась амнистия.*

Теперь: *Вся техника отряда – от автомобиля до фотоаппаратов - на тебе. В целом, работы немного, остается время поковыряться в найденных местных приборах и попытаться всё-таки понять, как они устроены. Ещё бы психополе так не мешало...*

Характер: *трусоватый, осторожный, не привлекает к себе внимание и не берет на себя ответственность.*

Мотивация: *Личная безопасность и комфорт.*

Расстройство: *Агрессивность (слабое).*

Параметры:

- Ловкость d8
- Смекалка d6
- Характер d6
- Сила d6
- Выносливость d6

Навыки:

- Вождение d8 (+2)
- Драка d4
- Стрельба d6
- Внимание d8
- Ремонт d8
- Самообладание d4

Производные:

- Шаг 6
- Защита 4
- Стойкость 5
- Харизма -

Черты

- **Ас** (+2 к проверкам *вождения*, может тратить фишки на проверку на прочность машины)
- **Народный умелец** (может собрать или починить что угодно «на коленке»)
- **Амбидекстр** (нет штрафа к действиям неосновной рукой)
- **Атака с двух рук** (нет штрафа за атаку двумя руками)

Изъяны

- **Пси-восприимчивость** (-2 ко всем проверкам противодействия психополю)
- **Длинный язык**
- **Жадность**

Снаряжение

- **Пистолет-пулемёт** (12/24/48, 2d6, Ск. 3, боезапас 30, ББ1, полуавтомат) x 2
- **Нож** (*сила*+d4)
- **Набор инструментов**
- **Внедорожник** (уск. 20, ПС 40, *стойкость* 14 (из них *броня* 3))

Пункты силы: 10

"Экстремал"

Прежде: *Ты был репортером, пишущим о своих экстремальных приключениях в самых диких уголках земного шара – от немногих нетронутых горных вершин до токсичных пустошей. Однако путешествовал ты не ради денег, тебя привлекал тот вызов, который бросала тебе агрессивная среда. Всё закончилось вместе с травмой во время одной из поездок. Призыв присоединиться к экспедиции ты воспринял как благо – ведь на Надежде наверняка найдется бездна новых ощущений.*

Теперь: *На дикой Надежде выживание отряда во многом зависит от умения заметить беду до того, как она станет неотвратимой. Твои уникальные, чем-то первобытные навыки чтения следов, выживания в дикой природе и умение подсознательно понимать мир не раз выручали отряд.*

Характер: *Молчаливый, несгибаемый, упорный.*

Мотивация: *Преодолеть вызов, получить новый опыт.*

Расстройство: *амнезия (слабое).*

Параметры:

- Ловкость d6
- Смекалка d8
- Характер d8
- Сила d6
- Выносливость d6

Навыки:

- Драка d6
- Стрельба d6
- Внимание d8
- Самообладание d6
- Маскировка d6 (+2)
- Выживание d8 (+3)
- Лазанье d4

Производные:

- Шаг 4
- Защита 5
- Стойкость 5
- Харизма -

Черты

- **Егерь** (+2 к *выживанию* и *маскировке* вне баз и руин)
- **Шестое чувство** (проверка *внимания* с -2, чтобы не застали врасплох)
- **Укротитель** (есть пёс, животные не нападают первыми)

Изъяны

- **Хромота** (шаг 4, бег d4)
- **Пацифизм (мелкий)**
- **Кривые руки** (-2 к *ремонту*, поломка при выпадении 1 при использовании устройств)

Снаряжение

- **Автомат** (24/48/96, 2d8, Ск.3, боезапас 20, ББ2, Авто, 3В)
- **Пистолет-пулемёт** (12/24/48, 2d6, Ск. 3, боезапас 30, ББ1, полуавтомат)
- **Топор** (*сила*+d6)
- **Нож для выживания** (*сила*+d4, +1 к проверкам *выживания*)

Пункты силы: 10

Пёс "экстремала"

Параметры:

- Ловкость d8
- Смекалка d6 (Ж)
- Характер d6
- Сила d6
- Выносливость d6

Навыки:

- Драка d6
- Внимание d10

Производные:

- Шаг 8
- Защита 5
- Стойкость 4
- Харизма -

Свойства

- **Быстроногий:** бег d10
- **Зубы:** сила+d4
- **Вцепиться в горло:** при подъеме при атаке поражает наименее защищенную часть тела

Пустая
НАДЕЖДА

Ментальная отдача

Какая бы карта вам не досталась, в дополнение к описанному эффекту потенциал Жёлтого камня падает на одну ступень, минимум до 0.

Трефы	**Возможное расстройство.** Персонаж должен пройти проверку *характера* и в случае провала получить психическое расстройство.
Пики	**Перегрузка.** Заклинатель оказывается в шоке, и это может привести к ранению.
Бубны	**Возможная потеря личности.** Персонаж должен пройти проверку *смекалки*, и в случае провала, он уменьшает на одну ступень значение любого своего навыка (кроме того, который вызвал этот эффект ментальной отдачи). Если значение навыка и так было 1d4, персонаж теряет его насовсем.
Червы	**Ударная волна.** Психическая энергия выходит из-под контроля и обрушивается на внешний мир. Все живые существа, кроме заклинателя, в пределах большого шаблона оказываются в шоке.
Черный джокер	**Катастрофа.** Вытяните еще две карты и примените оба эффекта.
Красный джокер	**Удача.** Персонаж немедленно получает фишку. Эффект сотворения силы отыграйте как обычно.

Силы "археолога"

Кокон

Пункты силы: 2
Дистанция: касание
Длительность: 3 (1/раунд)
Вокруг персонажа образуется зона, замедляющая пули, топоры и другие быстро перемещающие объекты. Внешне этот эффект практически незаметен, за исключением того, что из-под ног героя в разные стороны разлетается песок и мелкие камешки.
При успехе персонаж получает 2 пункта *брони*. При подъёме — 4 пункта. Эти пункты суммируются с полученными от обычных доспехов.

Удар

Пункты силы: 1
Дистанция: *смекалка* x 2
Длительность: мгновенно
Металист наносит нелетальный, но болезненный удар по цели, что отвлекает ее и делает уязвимой к последующим атакам.
При успехе заклинателя цель должна осуществить проверку *выносливости* со штрафом — 2, а при подъёме — со штрафом — 4. Если проверка *выносливости* провалена, то цель в шоке.
Дополнительные цели: потратив дополнительно 1 пункт силы, можно воздействовать на дополнительную цель (максимум 5).

Пустая
НАДЕЖДА

Психозрение

Пункты силы: 2
Дистанция: *смекалка* x 10
Длительность: 3 (1 / раунд)
Заклинатель при помощи этой силы может увидеть невидимые ментальные сущности, потоки психической энергии, попытки других персонажей творить силы, Жёлтые камни потенциалом больше 0 и любые другие источники психического возмущения. При этом персонаж сможет увидеть только активные источники – то есть, он не справится распознать выключенный пси-механизм, из которого вынут активатор.

Кошмар

Пункты силы: 2
Дистанция: *смекалка* x 2
Длительность: мгновенно
При помощи этой силы можно наслать на жертву смертельный ужас. Площадь воздействия силы — большой шаблон. Каждое существо, попавшее в область действия силы, должно осуществить проверку страха (при подъёме штраф – 2). *Дикие карты* при провале осуществляют проверку по «Таблице страха». *Статисты* вместо этого впадают в панику.

Молния

Пункты силы: 1
Дистанция: 12 / 24 / 48
Длительность: *мгновенно*
Психомант поражает противника молниями – одной или несколькими. Урон от молнии равен 2d6, ББ1.
Если при проверке сверхъестественного навыка выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), то в дополнение к эффекту таблицы ментальной отдачи молния поражает ближайший объект на пути к цели – или самого заклинателя, если такого объекта нет.
Дополнительные молнии: персонаж может сотворить до 3-х молний, потратив по 1 пункту силы за каждую после первой. Молнии можно распределять среди нескольких целей по выбору персонажа. Проверка такая же, как при автоматической стрельбе, но без штрафа: персонаж осуществляет проверку сверхъестественного навыка за каждую молнию и сравнивает каждый результат со сложностью мишени. Если персонаж является дикой картой, он также бросает дикий кубик.